

## OLD DRAGON – NOVA CLASSE: XAMÃS

O Xamã é um representante religioso, o médium e oráculo de um povo tribal, encaixando-se no jogo como a “versão primitiva” dos Clérigos e demais sacerdotes. Apesar de não seguir certos ritos formais e rígidos de seus colegas civilizados, o Xamã é tão respeitado quanto, valendo-se de seus dons divinos e status social para conduzir seu povo em diversas questões práticas.

Como os Clérigos, os Xamãs possuem uma ligação forte com o divino, embora que não com um deus em particular – as divindades seguidas são, na verdade, espíritos totêmicos adotados pela tribo em questão, o que faz do Xamã um devoto que também é um porta-voz dos patronos espirituais da comunidade tribal. Enquanto nesta função, o personagem Xamã pode usar Magias Divinas, mas precisa seguir estritamente os preceitos de cada totem, o que fica a cargo do Mestre de Jogo.

As diversas obrigações e deveres de um Xamã incluem a previsão do futuro, o aconselhamento de seus líderes, a mediação em disputas, o condutor de cerimônias, o ensinamento de seus jovens e a salvaguarda das lendas e tradições. Em muitas tribos, o Xamã é responsável pela educação das crianças, para que ingressem corretamente na maturidade, conhecendo seus deveres na sociedade tribal. Na maioria delas, por exemplo, é comum o Xamã ser o avaliador e juiz de uma dura prova que escolherá o chefe guerreiro. Com isso, os Xamãs oferecem um suporte moral e cultural, sendo responsáveis pelo futuro de seu povo.

É comum, também, um Xamã assumir um voto de pobreza – o que impede que possua itens de excelente qualidade ou acumule quantias de dinheiro.

Com todas essas responsabilidades, é fácil concluir que um Xamã não pode simplesmente abandonar sua tribo e seguir uma vida de aventuras – ele é uma entidade importante demais para vagar por aí. Um Xamã aventureiro pode existir, mas quando isso acontece, significa que ele está sendo severamente punido por uma infração ou falta grave em sua tribo, e está cumprindo alguma penitência imposta pelos espíritos patronos para reaver sua posição religiosa.

**Requisitos:** Um Xamã precisa ter Sabedoria 12 e Carisma 12, no mínimo.

**Raças:** Quaisquer raças são permitidas, mas um Xamã só pode pertencer a uma comunidade tribal primitiva (ou seja, que ainda não use armas de aço, carroças, moinhos, castelos...).

**Restrições:** Xamãs só podem usar armas típicas de suas tribos, ou as permitidas pelo totem – geralmente armas de um só tipo (apenas contusão, corte, etc.). As armaduras seguem este mesmo preceito. Ao Xamã não é permitido usar armas de outras tribos ou totens. Em relação a itens mágicos, pode-se usar qualquer tipo – desde que sejam compatíveis com o *Alinhamento do totem*. Um Xamã *não pode* usar o Poder da Fé para espantar mortos-vivos, muito menos controlá-los. Também não pode aprender/usar a Magia Reanimar Mortos. O Xamã, finalmente, não pode ter mais dinheiro do que suas moedas iniciais (3d6 x 10). Qualquer meio de subsistência é garantido pela tribo (comida, roupas, abrigo...).

**Totem:** é o patrono espiritual da tribo, desde tempos imemoriais – apenas o Xamã conhece a lenda original que explica a adoção dos espíritos pela tribo em questão. O totem, em geral, é um termo que serve tanto para o monumento erigido em homenagem quanto ao espírito patrono, o que pode confundir viajantes que desconhecem a prática religiosa da tribo. Quando um Xamã segue um totem, assume um código de regras específico, e, em compensação, pode receber dons sobrenaturais que refletem a influência do totem (por exemplo, um totem relacionado à terra pode auxiliar na agricultura). O totem pode ser um ou vários espíritos. Em alguns casos, não há distinção entre unidade/pluralidade com a figura totêmica (por exemplo, vários espíritos que representam um só). O Mestre de Jogo e o jogador podem criar seus próprios totens, adaptando-os ao sistema.

**Preparando magias:** como os Clérigos, os Xamãs também ganham suas magias divinas através de orações e meditações, tendo acesso a todos os Círculos, a menos que um totem específico determine um número limitado de Círculos.

XAMÃS EM JOGO										
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dado de vida (DV): d8;</li> <li>Sabedoria 12 (mínima) e Carisma 12 (mínimo);</li> <li>Armadura: restrito pelo totem;</li> <li>Arma: restrita pelo totem;</li> <li>Todas, desde que sejam compatíveis com o Alinhamento do totem;</li> <li>Não acumula riquezas.</li> </ul>										

**Tabela de Experiência: Xamã**

Nível	XP	Dado de vida	Base de ataque	Jogada de Proteção	1º	2º	3º	4º	5º	Magias 6º	7º
1	0	1	0	14	1	-	-	-	-	-	-
2	1.200	2	+1	14	2	-	-	-	-	-	-
3	2.500	3	+2	14	2	1	-	-	-	-	-
4	5.000	4	+2	13	3	2	-	-	-	-	-
5	10.000	5	+3	13	3	2	1	-	-	-	-
6	20.000	6	+3	13	3	3	2	-	-	-	-
7	40.000	7	+3	12	4	3	2	1	-	-	-
8	90.000	8	+4	12	4	3	3	2	-	-	-
9	180.000	9	+4	12	4	4	3	2	1	-	-
10	280.000	+1	+4	11	5	4	3	3	2	-	-
11	380.000	+1	+5	11	5	4	4	3	2	1	-
12	480.000	+2	+5	11	5	5	4	3	3	2	-
13	580.000	+2	+5	10	6	5	4	4	3	2	-
14	680.000	+3	+6	10	6	5	5	4	3	3	-
15	780.000	+3	+6	10	7	6	5	4	4	3	1
16	880.000	+4	+6	9	7	6	5	5	4	3	2
17	980.000	+4	+7	9	8	7	6	5	4	4	2
18	1.080.000	+5	+7	9	8	7	6	5	5	4	3
19	1.180.000	+5	+7	8	9	8	7	6	5	4	3
20	1.280.000	+6	+8	8	9	8	7	6	5	5	3

**Afastar mortos-vivos:** os Xamãs não dispõem deste poder, já que a cultura espiritual da tribo não contém esse tipo de criatura. Em lugar do poder dos Clérigos de esconjurar seres que voltaram da morte, o Xamã faz uso de outros poderes, determinados pela especialização escolhida.

## Especializações

O Alinhamento e natureza do Totem, podem oferecer diferentes caminhos para o Xamã evoluir em seu cargo espiritual. O Xamã não é obrigado a assumir nenhuma das seguintes especializações.

**5º nível - Médium (Ordeiro)** – A partir deste nível, o Xamã pode orar e invocar o auxílio dos espíritos no decorrer de *uma* ou mais ações. O Xamã em questão deve testar sua Sabedoria rolando 1d20 e obter um bônus de +1 em alguma característica sua ou de um aliado à sua escolha (que pode ser Classe de Armadura, Bônus de Ataque, Jogada de Proteção ou Atributo). O aliado precisa ser membro da tribo. O efeito dura um número de turnos definido pela coluna “Mortos-vivos Afastados” do Atributo Carisma. Por exemplo, um Xamã com Carisma 14 teria uma duração de 1d4 turnos para a mediunidade. Desnecessário dizer que um Xamã é proibido de usar este poder com motivos levianos. Se isso acontecer, ele pode perder seus poderes definitivamente!

**8º nível - Oráculo (Ordeiro)** – Neste nível, o Xamã começa a aproximar-se mais de seu totem, e os espíritos passam a conceder visões do futuro. Uma vez por semana, o Xamã Oráculo pode fazer uma pergunta aos espíritos, em sua meditação, sobre uma questão que ainda está para acontecer, relacionada à tribo (ou a si mesmo). A resposta pode vir na forma de sonhos, visões nebulosas, vozes sussurradas ao ouvido ou um acontecimento corriqueiro (como uma raposa que cruza o caminho do Xamã e o observa atentamente por um momento antes de fugir). O Mestre de Jogo deve revelar de maneira ambígua algo que acontecerá no futuro da história que ele está conduzindo aos jogadores.

**15º nível – Avatar (Ordeiro ou Caótico)** – Neste nível, o Xamã (que pode ser tanto de Alinhamento Ordeiro quanto Caótico) pode incorporar aspectos poderosos dos espíritos totêmicos, uma vez por dia, realizando grandes feitos. O Xamã Avatar pode usar *Magia Astral* **ou** *Controlar o Clima* uma vez por semana. Além disso, o Xamã Avatar pode orar ao totem para que seja concedido um bônus de +2 em alguma característica (BA, CA, JP ou Atributo) sua ou de um aliado à sua escolha, uma vez por dia. O aliado precisa ser membro da tribo. Um teste de Sabedoria deve ser feito. O número de turnos de duração deste efeito é determinado pelo Carisma (coluna “Mortos-vivos Afastados”).

**5º nível - Animalista (Neutro)** – O Xamã deste nível e Alinhamento recebe poderes de conversar com animais, conseguindo informações que podem ser importantes para a tribo – como, por exemplo, saber se há rivais nas redondezas, se está para acontecer alguma invasão ou alguma tragédia natural. Além disso, o Xamã Animalista pode convocar um número de animais determinado pelo seu Carisma para realizar uma pequena missão de acordo com suas capacidades. O(s) animal(is) convocado(s) não farão nada que ameace suas vidas ou a de seus filhotes. O número de animais convocados é decidido de acordo com a coluna “Mortos-vivos Afastados”.

**5º nível - Praguejador (Caótico)** – O Xamã deste nível e Alinhamento pode rogar pragas contra os inimigos da tribo e do totem, causando-lhes problemas e infortúnios. Uma vez por dia, depois de um teste bem-sucedido de Sabedoria, o Praguejador pode rogar aos espíritos que apliquem uma penalidade de -1 em alguma característica do alvo (CA, BA, JP, dano ou Atributo), por um número de turnos determinado pela coluna “Mortos-vivos Afastados” do Atributo Carisma. A vítima não tem chance de defesa: nenhuma Jogada de Proteção será permitida para evitar este efeito.

**Rodrigo da Silva** - <http://alforje.wordpress.com/>

rodrigobazilio@hotmail.com